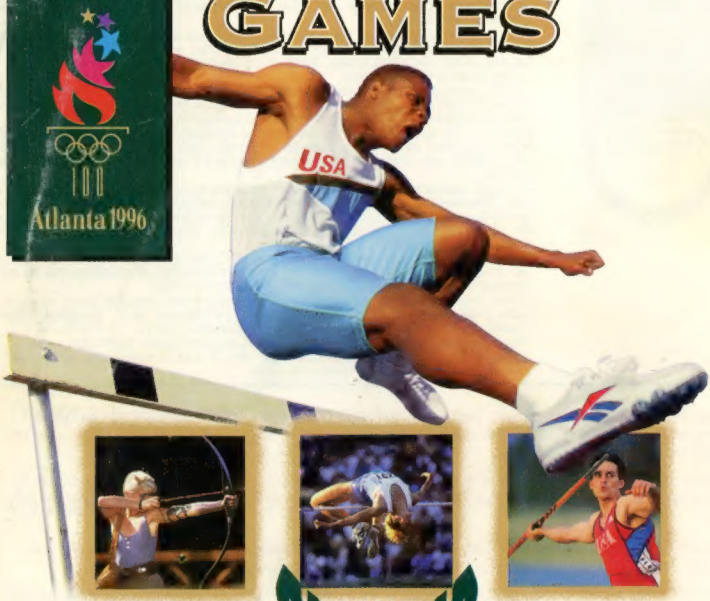
OLYMPIC SUMMER GAMES



Atlanta 1996

CENTENNIAL OLYMPIC GAMES

INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

BLACK PEARL SOFTWARE

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILTÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WI AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE: LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHUIRE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS: LÄS NOGGRANT IGENON KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL: LÆES FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS: LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNE NINTENDO-LAITEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTTEN KÄYTTÖÄ.

CONTENTS

Olympic Summer Games 2

Getting Started 3

Controls 3

Main Menu 4

Play 5

Practice 7

Options 7

Competition 8

Limited Warranty 17

OLYMPIC SUMMER GAMES

Prepare yourself for competition! You've been selected to represent your country in the most prestigious athletic event the world has ever known ... and the world is lining up to challenge you in 10 Olympic events. You'll compete in track, field and shooting events ranging from the 100 metre Sprint to the Archery competition as the world watches its best athletes display their physical superiority!

Bring all the drama and excitement of the Olympic Games home in time for the Atlanta 1996 Olympic Summer Games. Give it your best ... ***The world is watching!***

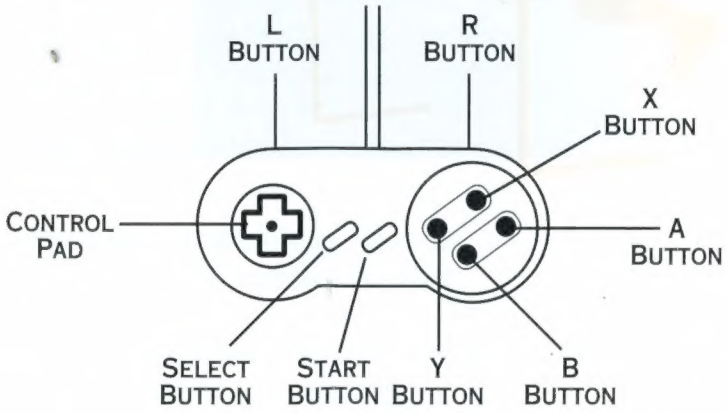
In the Olympic Summer Games, you can choose to represent one of 32 nations in competition, as well as participating in any number of events or only the events at which you excel. The events include: **100m Sprint, 110m Hurdles, Pole Vault, Long Jump, Triple Jump, Javelin, High Jump, Discus, Clay Pigeon Shooting (Skeet)** and **Archery**.

GETTING STARTED

1. Turn OFF the power switch on your Super NES. Never insert or remove a Game Pak when the power is on.
2. Insert the Game Pak into the slot on the Super NES. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch. The Olympic Summer Games logo should appear (if you don't see it, begin again at step 1.)

CONTROLS

The controls vary from event to event, but power/speed is usually attained by repeatedly pressing the A and B buttons. For more information about controls for individual events, see COMPETITION, page 8.



Menu Controls

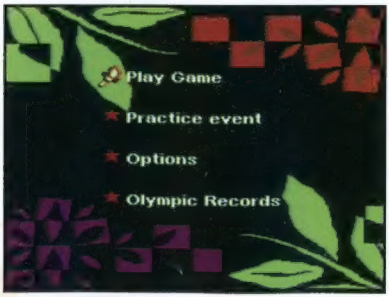
Control Pad Up/Down: Moves Olympic Torch up or down to highlight option or selection.

Start Button: Chooses menu item.

Multi-player controls: Before each player competes in an event, the player's name and country will appear on the screen. Press the START Button on the controller that you want to use to control the player. The other controller will be inactive during the event.

MAIN MENU

The main menu consists of PLAY, PRACTICE EVENTS, OPTIONS and OLYMPIC RECORDS.



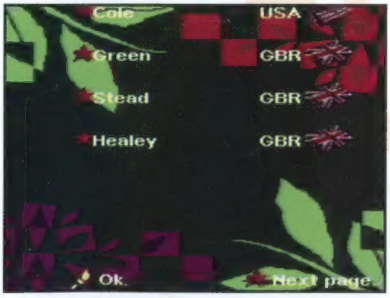
To scroll through the Main Menu, use the Control Pad Up/Down to highlight desired option. When ready, press the START button.

PLAY

Before you can begin a competition, you must choose between three options: PLAY GAME, CUSTOM GAME and RETURN TO MAIN.

Highlight the option you want by moving the Olympic Torch up/down and pressing START.

Play Game



After you choose PLAY GAME, a menu appears allowing you to choose the number of human players, player names and countries for each player to represent.

To accept current information, move the Olympic Torch to highlight OK and press START.

To select human players, move the Olympic Torch to highlight the blue circle next to the player name and press the A or B Button. Players controlled by the computer will have

their names displayed in white and players controlled by humans will be displayed in blue. Olympic Summer Games allows up to eight human players to compete against each other.

To enter a new game, move the Olympic Torch, to highlight the player name and press START. A table of characters will appear. Use the Control Pad to highlight a letter and press the A or B Button. When you are finished entering the name, highlight END and press the A or B Button.

To choose a country to represent, move the Olympic Torch to highlight the three letter name of the current country. Press the A or B Button to scroll through the 32 available countries.

To continue entering player information, move the Olympic Torch to highlight NEXT PAGE and press START. When you are ready to begin competing, move the Olympic Torch to highlight OK and press START.

Customise Game

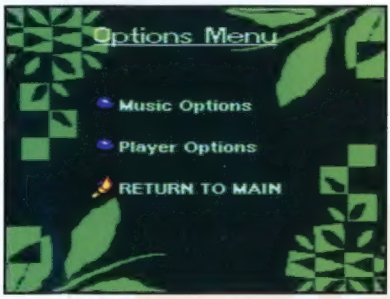
After you choose CUSTOM GAME, a list of the events is presented along with ON after each event. If you would prefer not to participate in one or more events, use the Control Pad Up/Down to

highlight the event you wish to skip and press the A or B Button to turn the event on or off. Events marked OFF will be by-passed. When you have finished choosing your events, move the Olympic Torch down to highlight PLAY CUSTOM GAME and press the START Button. To enter a player name and choose a country to represent, see Play Game on page 5.

PRACTICE

In the PRACTICE mode, you can choose to practise any of the Olympic events. After you have completed your practice of a particular event you have the option to continue a practice session or return to the event listings. A player can then choose a new event to practise or return to the MAIN menu.

OPTIONS



Within the OPTIONS MENU you can set the SKILL LEVEL (Easy, Medium, Hard), choose HEAD TO HEAD on/off, turn MUSIC on/off and turn SOUND FX on/off. Additionally, players can select SFX TEST and MUSIC TEST to cycle through the sounds. To change an OPTION, use the Control Pad Up/Down to move the Olympic Torch up/down

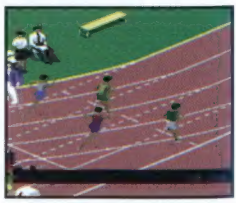
to highlight an option. Change the option by pressing the A or B Buttons. When you have finished adjusting your options, use the Control Pad to move the Olympic Torch to the RETURN TO THE MAIN option and press START.

Note: The Head to Head options allows two human players to compete against each other in the track events (100 Metre Sprint and 110 Metre Hurdles). Human players will only race against each other in the semi-final and final track heats.

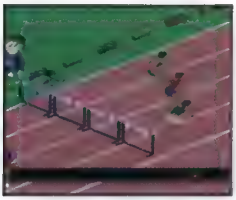
COMPETITION

When you are ready to compete against the world's best, you will participate in the events listed below. In the Track and Field events, you will find slight differences in the controls. Under each event listed below, there is a complete description of the controls.

100 Metre Sprint



Repeatedly press the A and B Buttons to make the player run. Press the Control Pad Up at the end of the race to lunge through the finish line tape.

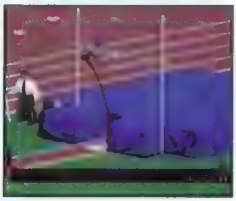


110 Metre Hurdles

Repeatedly press the A and B Buttons to make the player run. Press the Control Pad Up to jump over hurdles. Press the Control Pad Up at the end of the race to lunge through the finish line tape.

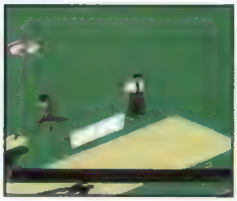
Pole Vault

Repeatedly press the A and B Buttons to make the player run. Press the Control Pad Down to set the pole. Quickly press the Control Pad Up to lift the player off the ground, then press the Control Pad Right to give the player added momentum to get over the bar.



Note: If you do not set the pole early enough, your player will not gain the height required to clear the bar on difficult jumps.

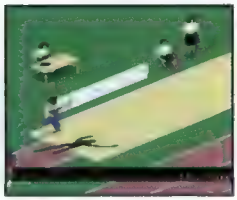
Long Jump



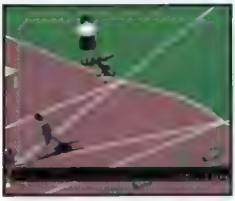
Repeatedly press the A and B Buttons to make the player run. Press the Control Pad Up at the line to jump. The longer the Control Pad is pressed up, the greater the angle of the jump. The shorter the Control Pad is pressed up, the smaller the angle of the jump.

Note: The length of time that you can hold the Control Pad Up determines the angle of the jump.

Triple Jump



Repeatedly press the A and B Buttons to make the player run. Press the Control Pad Up at the line to make player jump. When the player lands, press the Control Pad Up again for the second jump. Then, when the player lands again, press the Control Pad Up for the third and final jump.

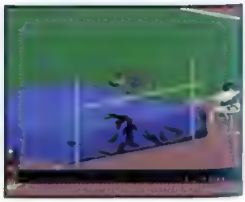


Javelin

Press and hold the Control Pad Left and then repeatedly press the A and B Buttons to make the player run. When the player crosses into the triangle, press the Control Pad Right to release the javelin. Immediately press the Control Pad Left to stop the player from crossing the line and becoming disqualified.

Note: The longer you wait to release the javelin, the further it will travel.

High Jump



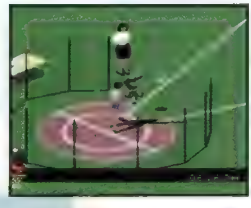
Repeatedly press the A and B Buttons to make the player run. When the player starts to turn his back (just before the cross bar), press the Control Pad Up to get the player off the ground and over the bar.

Practice mode: To set bar height in PRACTICE mode use the Control Pad Up/Down to adjust the bar, press the A or B Button when ready.

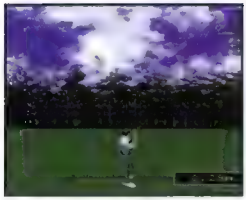
Note: When attempting a difficult jump, press the Control Pad Down immediately before you press the Control Pad Up for an added boost to your jump.

Discus

Repeatedly press the A and B Buttons to give the player power and set him in motion. When the player's foot lands on the centre line, press the Control Pad Left to set the angle. Immediately press the Control Pad Right to throw the discus.



Note: The length of time that you hold the Control Pad Right Button determines the angle the discus will be thrown.



Clay Pigeon Shooting (Skeet)

Press the B Button to launch the clay. Use the Control Pad to move the sight around the screen. Press the A Button to shoot.

Note: You get two shots per clay.

Archery

Use the Control Pad to aim the bow. Remember to account for wind. Press and hold the B Button to set the power. To release the arrow press the A Button.

Note: There is a wind factor involved in the game and players must watch the wind meter on top of the target to aim accurately. Additionally, the bow will shake from strain on the computer.

NOTES

NOTES

LIMITED WARRANTY

Black Pearl Software warrants to the original purchaser of this Black Pearl Software product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. The Black Pearl software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind and Black Pearl Software is not liable for any losses or damage of any kind resulting from use of this program. Black Pearl Software agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Black Pearl Software product, postage paid, with proof of purchase, at its Customer Service Centre. Replacement of the cartridge, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability. Please mail to Black Pearl Software, c/o T•HQ International Ltd, 4 The Parade, Epsom, Surrey KT18 5DH. Please allow 28 days from dispatch for return of your cartridge.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Black Pearl Software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

This Warranty is in lieu of all other warranties and no other representations or claims of any nature shall be binding or obligate Black Pearl Software. Any implied warranties of Applicability to this software product, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the ninety (90) Day period described above. In no event will Black Pearl Software be liable for any special, incidental or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Black Pearl Software product. This in no way affects your statutory rights.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of Black Pearl Software.

Black Pearl Software

c/o T•HQ International Ltd
4 The Parade, Epsom, Surrey KT18 5DH

NOTES

TABLE DES MATIERES

Jeux Olympiques d'Eté 18

Comment commencer 19

Commandes 19

Menu principal 20

Jouer 21

Entraînement 23

Options 23

Compétition 24

OLYMPIC SUMMER GAMES

Préparez-vous pour la compétition!

Vous avez été choisi pour représenter votre pays dans la plus prestigieuse épreuve athlétique que le monde ait jamais connu...et le monde entier attend pour concourir avec vous dans les 10 épreuves Olympiques. Vous allez participez aux épreuves de piste, de terrain et de tir allant du Sprint des 100 m à la compétition de tir à l'arc pendant que le monde entier regarde ses meilleurs athlètes faire preuve de leur supériorité physique!

Apporter chez vous tout le drame et toute la passion des Jeux Olympiques, à temps pour les jeux Olympiques 1996 à Atlanta. Faites de votre mieux... ***Le monde entier vous regarde!***

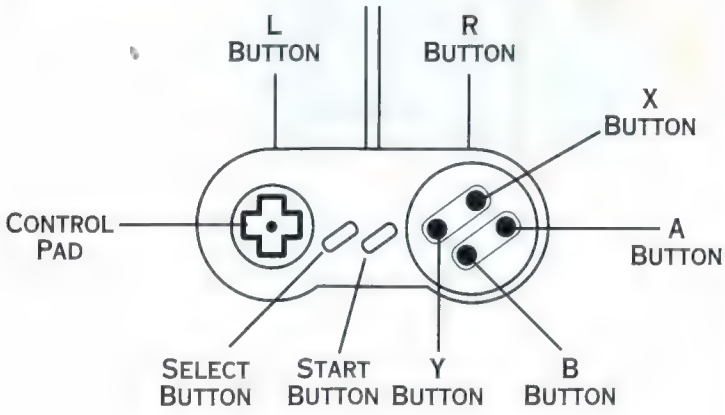
Dans les Jeux Olympiques d'été, vous pouvez choisir de représenter une des 32 nations qui sont en compétition, ainsi que participer aux épreuves dans lesquelles vous excellez. Les épreuves comprennent: le sprint des 100 m, le 100 m haies, le saut à la perche, le saut en longueur, le triple saut, le javelot, le saut en hauteur, le lancer du disque, le skeet (le tir au pigeon) et le tir à l'arc.

COMMENT COMMENCER

1. Mettez l'interrupteur de votre Super NES en position OFF. Ne jamais introduire ou retirer un paquet de jeu lorsque le courant est allumé.
2. Introduisez le Paquet de Jeu dans la fente au dos du Super NES. Appuyez fortement pour bien bloquer le jeu.
3. Mettez l'interrupteur en position ON. Le logo des Jeux Olympiques d'été devrait apparaître (si vous ne le voyez pas recommencer à l'étape 1).

COMMANDES

Les commandes varient d'une épreuve à l'autre, mais la puissance/la vitesse est généralement atteinte en appuyant sur les boutons A et B. Pour plus de renseignements sur les commandes pour les épreuves individuelles, voir COMPETITION à la page 24.

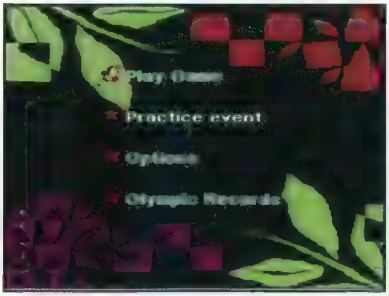


Commandes du Menu

Touche de commande haut/bas: Fait bouger la Torche Olympique vers le bas ou vers le haut pour mettre en évidence l'option ou la sélection.

Bouton de départ: Choisit l'article du menu.

Commandes pour joueurs multiples: Avant que chaque joueur ne prenne part à la compétition dans une épreuve, le nom du joueur et le nom du pays vont apparaître sur l'écran. Appuyer sur le bouton DEPART sur le contrôleur que vous voulez utiliser pour contrôler le joueur. L'autre contrôleur sera inactif pendant l'épreuve.



MENU PRINCIPAL

Le menu principal consiste en JOUER, ENTRAINEMENT AUX EPREUVES, OPTIONS et RECORDS OLYMPIQUES. Pour faire défiler le Menu Principal, utilisez la touche de commande haut/bas pour mettre en évidence l'option choisie. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur le bouton DEPART.

JOUER

Avant de commencer une compétition, vous devez choisir entre trois options: JOUER LE JEU, PERSONNALISER LE JEU ET RETOUR AU MENU PRINCIPAL. Mettez en surbrillance l'option que vous voulez choisir en bougeant la Torche Olympique de haut en bas et en appuyant sur DEPART.

Jouer le jeu

Après avoir choisi, JOUER LE JEU, un menu apparaît, qui vous permet de choisir le nombre de joueurs humains, les noms des joueurs et les pays que chaque joueur représentent.

Pour accepter l'information indiquée, bougez la Torche Olympique pour sélectionner OK et appuyer sur DEPART.

Pour sélectionner les joueurs humains, bougez la Torche Olympique pour mettre en surbrillance le cercle bleu près du nom du joueur et appuyez sur le Bouton A ou B. Les noms des joueurs contrôlés par l'ordinateur seront indiqués en blanc et les joueurs contrôlés par les humains seront indiqué en bleu. Les Jeux Olympiques d'Eté permettent à un maximum de huit humains d'entrer en compétition les uns contre les autres.

Pour introduire un nouveau jeu, bougez la Torche Olympique pour sélectionner le nom en trois lettres due pays actuellement en compétition. Appuyez dur le Bouton A ou B pour faire défiler les 32 pays disponibles.

Pour continuer à la inscrire l'information du joueur, bougez la Torche Olympique pour sélectionner PAGE SUIVANTE et appuyez sur DEPART. Lorsque vous êtes prêt à laparticiper, bouger la Torche Olympique pour sélectionner OK et appuyez sur DEPART.

Personnaliser le jeu (Custom Game)

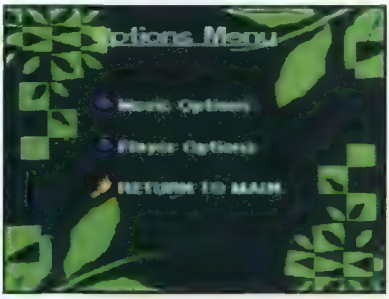
Après avoir choisi PERSONNALISER LE JEU, une liste des épreuves est présentée avec une marque de contrôle après chaque épreuve. Si vous préférez ne pas participer à une ou à plusieurs épreuves, utilisez la Touche de Commande Haut/Bas pour mettre en surbrillance l'épreuve que vous voulez

éviter et appuyez sur le bouton A ou B pour mettre un X à côté de cette épreuve. Les épreuves avec un X seront laissées de côté. Lorsque vous avez fini de choisir vos épreuves, bougez la Torche Olympique vers le bas pour mettre en évidence JOUER CUSTOM GAME et appuyez sur le Bouton DEPART. Pour entrer le nom d'un joueur et choisir un pays á représenter, voir page 21, Jouer Le Jeu.

ENTRAINEMENT

Dans le mode ENTRAINEMENT, vous pouvez choisir de vous entraîner sur n'importe quelle épreuve Olympique. Après avoir complété votre entraînement dans une épreuve particulière, vous avez l'option de continuer une session d'entraînement ou de retourner à la liste d'épreuves, un joueur peut alors choisir une nouvelle épreuve pour vous entraîner ou de retourner au menu PRINCIPAL.

OPTIONS



Dans le menu OPTIONS vous pouvez régler le niveau du défilement (Facile, Moyen, Difficile), choisir le HEAD TO HEAD, mettre en marche ou éteindre la MUSIQUE, et allumer ou éteindre le SOUND FX. De plus, les joueurs peuvent sélectionner SFX TEST et MUSIC TEST pour passer à travers les sons. Pour changer une OPTION,

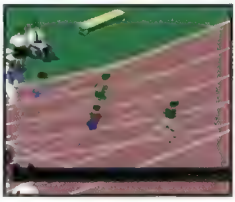
utilisez la Touche de Commande Haut/Bas pour bouger la Torche Olympique de haut en bas pour mettre une option en évidence. Changez l'option en appuyant sur les boutons A ou B. Lorsque vous avez fini d'ajuster vos options, utilisez la Touche de Commande pour bouger la Torche Olympique pour retourner au MENU PRINCIPAL et appuyez sur DEPART.

Veuillez Noter: Les options tête à tête permettent à deux joueurs humains d'entrer en compétition l'un contre l'autre dans les épreuves de piste (sprint des 100m et 110m haies). Les joueurs humains vont courir l'un contre l'autre dans les épreuves de piste de demi-finale et de finale.

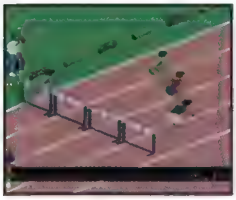
COMPETITION

Quand vous êtes prêt à vous mesurer aux meilleurs athlètes du monde entier, vous allez participez aux épreuves dont la liste est indiquée ci-dessous. Vous verrez de légères différences dans les commandes dans les épreuves de piste et de terrain. Une description détaillée des commandes est indiquée en dessous de toutes les épreuves ci-dessous.

100m Sprint



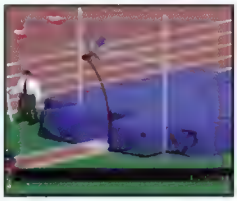
Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons A et B pour faire courir les joueurs. Appuyer sur le bouton de commande vers le haut à la fin de la course pour vous précipiter vers le ruban de la ligne d'arrivé.



110m Haies

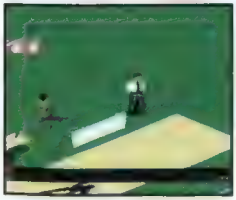
Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons A et B pour faire courir les joueurs. Appuyez sur le bouton de commande vers le haut pour sauter les obstacles. Appuyer sur le bouton de commande vers le haut à la fin de la course pour vous précipiter vers le ruban de la ligne d'arrivé.

Saut à la perche



Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons A et B pour faire courir les joueurs. Appuyez sur le bouton de commande vers le bas pour mettre la perche. Appuyez rapidement sur le bouton de commande vers le haut pour soulever le joueur du sol, appuyez ensuite sur le bouton de commande vers la droite pour donner un élan supplémentaire au joueur pour lui faire passer la barre.

Attention: Si vous ne mettez pas la perche assez tôt, votre joueur ne va pas quitter le sol.



Saut en longueur

Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons A et B pour faire courir le joueur. Appuyez sur le bouton de commande vers le haut à la ligne pour sauter.

Veuillez Noter: La longueur de temps que vous tenez la touche de commande vers le haut détermine l'angle du saut.

Triple saut

Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons A et B pour faire courir un joueur. Appuyez sur le bouton de commande vers le haut à la ligne pour faire sauter le joueur. Lorsque le joueur descend appuyez sur le bouton de commande vers le haut de nouveau pour le deuxième saut. Ensuite, lorsque le joueur atterrit, appuyez sur le bouton de commande pour le troisième et dernier saut.

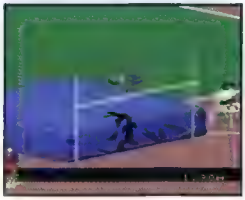
Javelot

Appuyez et tenez la touche de commande vers la gauche et appuyez ensuite à plusieurs reprises sur les boutons A et B pour faire courir le joueur. Lorsque le joueur traverse le triangle, appuyez sur la touche de commande vers la droite pour lâcher le javelot.

Appuyez immédiatement sur la touche de commande vers la gauche pour empêcher le joueur de traverser la ligne et de devenir disqualifié.

Attention: Plus vous attendez pour lâcher le javelot, plus il ira loin.

Saut en hauteur



Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons A et B pour faire courir le joueur. Lorsque le joueur commence à tourner le

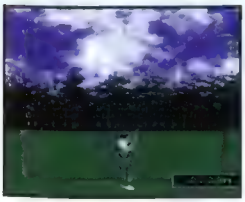
dos (juste avant la barre), appuyez sur le bouton de commande vers le haut pour soulever le joueur du sol et au-dessus de la barre.

Mode d'entraînement: Pour régler la hauteur de la barre dans le mode ENTRAINEMENT, utilisez la Touche Haut/Bas de la Touche de Commande pour l'ajuster, appuyez sur le bouton A ou B, lorsque vous êtes prêt.

Lancer du disque

Appuyez à plusieurs reprises sur les boutons A et B pour donner de la puissance au joueur et le mettre en marche. Lorsque le pied du joueur atterrit sur la ligne du centre, appuyez sur la touche de commande vers la gauche pour régler l'angle. Appuyez immédiatement sur la touche de commande vers la droite pour lancer le disque.

Veuillez noter: La longueur de temps que vous maintenez le bouton de commande vers la droite détermine l'angle de lancement du disque.

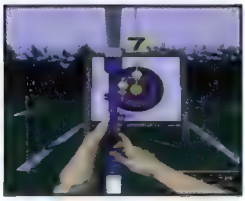


Tir au pigeon

Appuyez sur le Bouton B pour lancer le pigeon. Utiliser la touche de commande pour la faire bouger la cible sur l'écran. Appuyez sur le bouton A pour tirer.

Attention: Vous avez deux tirs par pigeon.

Tir à l'arc



Pour régler la puissance: appuyez et continuez à appuyer sur le bouton A ou B et appuyez sur le bouton de commande vers la droite. Lorsque la puissance est où vous voulez, relâchez le bouton sur lequel vous appuyez.

Pour viser: Bougez la Touche de Commande Droite/Gauche et Haut/Bas pour centrer sur la cible. N'oubliez pas de tenir compte du vent.

Pour tirer la flèche: Appuyez sur le bouton A ou B pour relâcher la flèche.

Une fois que vous avez tiré une flèche, vous devez la ramasser et mettre une autre flèche sur la corde de l'arc. Pour cela appuyez sur le bouton DEPART.

Veuillez noter: Le facteur du vent joue un rôle dans le jeu et les joueurs doivent faire attention au compteur de vent en haut de la cible pour viser avec précision. De plus, l'arc va remuer à cause de la tension sur l'ordinateur.

NOTES

NOTES

INHALT

Olympische Sommerspiele 32

Vorbereitung 33

Funktionstasten 33

Wegweiser 34

Spielen 35

Üben 37

Einstellungen 37

Wettkampf 38

Bereiten Sie sich auf den Wettkampf vor !
Sie wurden ausgewählt, Ihr Land beim wichtigsten Sportereignis der Welt zu repräsentieren ... und Athleten aus aller Welt warten darauf, Sie in 10 Olympischen Disziplinen herauszufordern. Sie werden an Sprung- , Wurf-, Lauf- und Schießwettkämpfen teilnehmen, vom 100-Meter-Lauf bis zum Bogenschießen, während die Zuschauer weltweit die besten Athleten in Höchstform bewundern !

Bringen Sie das Drama und die Aufregung der Olympiade rechtzeitig zu den Olympischen Spielen '96 in Atlanta zu sich nach Zuhause. Geben Sie Ihr Bestes ... ***die Welt schaut zu !***

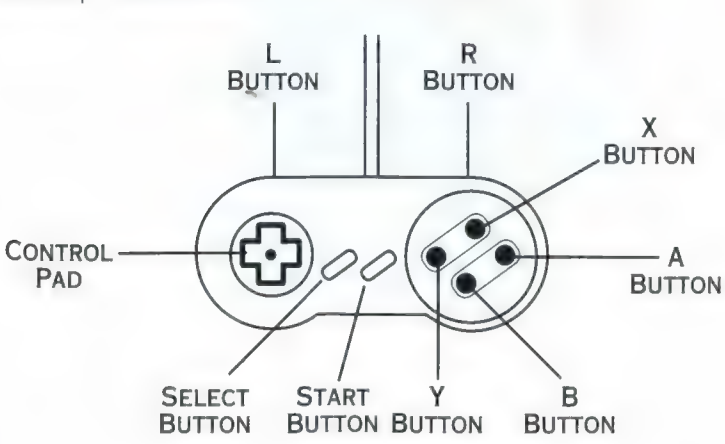
In den Olympischen Sommerspielen können Sie auswählen, welche der 32 Nationen Sie im Wettkampf repräsentieren wollen, und ob Sie in allen Disziplinen kämpfen wollen, oder nur in denjenigen, in denen Sie am Besten sind. Die Disziplinen sind die folgenden: 100-Meter-Lauf, 110-Meter-Hindernislauf, Stabhochsprung, Weitsprung, Dreisprung, Speerwerfen, Hochsprung, Diskuswerfen, Tontaubenschießen und Bogenschießen.

VORBEREITUNG

1. Schalten Sie den SUPER NES AUS. Niemals ein Game Pak einlegen oder herausnehmen, während das Gerät eingeschaltet ist.
2. Legen Sie ein Game Pak in den an der Hinterseite des SUPER NES befindlichen Schlitz ein und drücken Sie, bis er einrastet.
3. Schalten Sie das Gerät AN. Das Olympische Sommerspiel- Logo sollte nun erscheinen. Falls nicht, wiederholen Sie die Vorbereitung ab Schritt 1.

FUNKTIONSTASTEN

Die Funktionstasten unterscheiden sich von Disziplin zu Disziplin, aber im allgemeinen wird Kraft/Geschwindigkeit durch schnelles, wiederholtes Drücken von Tasten A und B erreicht. Für mehr Information über Funktionstasten, sehen Sie bitte 'Wettkampf' auf Seite 38.



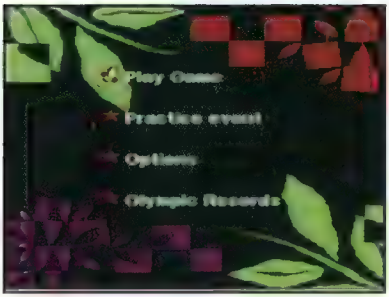
Funktionsasten

Kontrolltaste Auf/Ab: bewegt die Olympische Flamme nach oben oder unten, um eine Einstellung oder den Wegweiser zu markieren.

Start-Taste: aktiviert gewünschte Auswahl.

Multi-Spieler-Tasten: bevor ein Spieler am Wettkampf teilnimmt, erscheinen der Name des Spielers und sein Land auf dem Bildschirm. Drücken Sie die Start-Taste bei dem Symbol, mit dem Sie Ihren Spieler steuern wollen. Die anderen Symbole sind während des Wettkampfes inaktiv.

WEGWEISER



Im Wegweiser können Sie auswählen, ob Sie SPIELEN, ÜBEN, EINSTELLUNGEN vornehmen oder OLYMPISCHE REKORDE aufzeichnen wollen. Gehen Sie mit der Kontrolltaste im Wegweiser auf- und ab, markieren Sie die gewünschte Auswahl und drücken Sie START.

SPIELEN

Bevor Sie am Wettkampf teilnehemen, müssen Sie zwischen drei Einstellungen wählen: SPIELEN, DISZIPLIN-WAHL, und ZURÜCK ZUM WEGWEISER. Markieren Sie die gewünschte Einstellung, in dem Sie die Olympische Flamme auf/ab bewegen und drücken Sie dann START.

Spielen

Sobald Sie SPIELEN gewählt haben, erscheint auf dem Bildschirm eine Auswahl: wählen Sie die Anzahl der Spieler, die Namen der Spieler und ein Land, daß jeder Spieler repräsentiert. Um die Information auf dem Bildschirm anzunehemen, bewegen Sie die Olympische Flamme zum 'OK' Symbol und drücken Sie START.

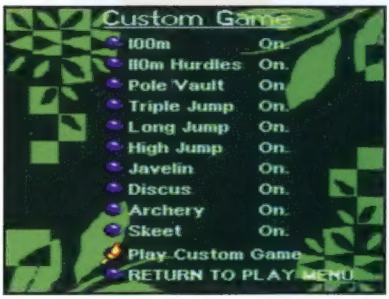
Um einen Spieler auszuwählen, markieren Sie den blauen Kreis mit der Olympische Flamme und drücken Sie die A- oder B-Taste. Spieler, die vom Computer gesteuert werden, erscheinen in weiß und Spieler, die von Ihnen

gesteuert werden, erscheinen in blau. Bei den olympischen Sommerspielen können bis zu 8 Personen gegeneiander antreten.

Um einen neuen Namen zu wählen, markieren Sie den Spieler-Namen mit der Olympischen Flamme und drücken Sie START. Eine Buchstaben-Tabelle er- scheint. Markieren Sie die Buchstaben einzeln mit der Kontrolltaste und drücken Sie die A- oder B-Taste. Wenn Sie die Buchstaben-Wahl beendet haben, markieren Sie 'ENDE' und drücken Sie abermals A- oder B-Taste.

Um ein Land zu wählen, daß Sie repräsentieren wollen, markieren Sie die 3 Buchstaben, die das vorgeschlagene Land kennzeichnen. Drücken Sie die A- oder B-Taste, um die Liste der 32 Nationen durchzuschauen.

Um weitere Spieler-Information einzugeben, markieren Sie 'NÄCHSTE SEITE' mit der Olympische Flamme und drücken Sie START. Wenn Sie zum Wettkampf bereit sind, markieren Sie 'OK' mit der Olympische Flamme und drücken Sie START.



DISZIPLIN-WAHL

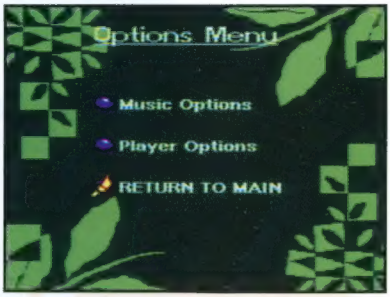
Wenn Sie DISZIPLIN-WAHL gewählt haben, erscheint eine Liste mit Disziplinen, die mit einem 'AN' hinter jeder Disziplin versehen sind. Wenn Sie es vorziehen, an einer oder mehreren Disziplinen nicht teilzunehmen, markieren Sie die entsprechende Disziplin mit der Kontrolltaste und

drücken Sie A- oder B-Taste, um die Disziplin AN- oder AUSzuschalten. Mit 'AUS' markierte Disziplinen sind vom Wettkampf ausgeschlossen. Wenn Sie Ihre Disziplin-Wahl beendet haben, markieren Sie DISZIPLIN-WAHL: SPIELEN und drücken Sie START. Um einen Spieler-Namen und ein zu repräsentierendes Land zu wählen, lesen Sie SPIELEN auf Seite 5.

ÜBEN

In der ÜBUNGS-Funktion können Sie in jeder Disziplin noch einmal üben. Nachdem Sie eine Disziplin-Übung durchgeführt haben, können Sie entweder weiter üben oder zur Disziplin-Liste zurückkehren. Ein Spieler kann dann entweder in einer weiteren Disziplin üben oder zum WEGWEISER zurückkeheren.

EINSTELLUNGEN



In EINSTELLUNGEN können Sie den SCHWIERIGKEITSGRAD einstellen (einfach, mittel, schwierig), KOPF-AN-KOPF an-oder ausstellen und MUSIK- UND TONEFFEKTE an- oder ausstellen. Zusätzlich können Spieler SFX- TEST und MUSIK-TEST wählen, um die verschiedenen Ton-Effekte anzuhören.

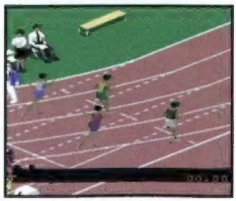
Um eine EINSTELLUNG zu ändern, bewegen Sie die Olympische Flamme mit Hilfe der Kontrolltaste- auf/ab und markieren Sie die gewünschte Einstellung; drücken Sie daraufhin die A- oder B-Taste. Wenn Sie die

Änderung der Einstellungen beendet haben, bewegen Sie die Olympische Flamme mit Hilfe der Kontrolltaste-auf/ab, um zum WEGWEISER zurück- zukehren und drücken Sie START.

Achtung : beim Kopf-an-Kopf Wettkampf können 2 Spieler (von Ihnen, nicht vom Computer, gesteuert) in den Lauf-Wettkämpfen (100-m-Lauf und 110-m-Hürdenlauf) gegeneinander antreten. Die nicht vom Computer gesteuerten Spieler (also die von Ihnen gesteuerten) treten nur im Halbfinale und im Lauf-Wettkampf-Finale gegeneiander an.

WETTKAMPF

Wenn Sie bereit sind, gegen die Besten der Welt anzutreten, werden Sie an den unten angeführten Disziplinen teilnehmen. Bei den Wurf-, Sprung- und Lauf-Disziplinen haben die Funktionstasten leicht veränderte Bedeutungen. Nach jeder Disziplin steht eine genaue Beschreibung der Funktionstasten.

100-Meter-Lauf

Wiederholtes Drücken der A- und B-Tasten: der Spieler läuft.